

Alex Kidd

in Miracle World



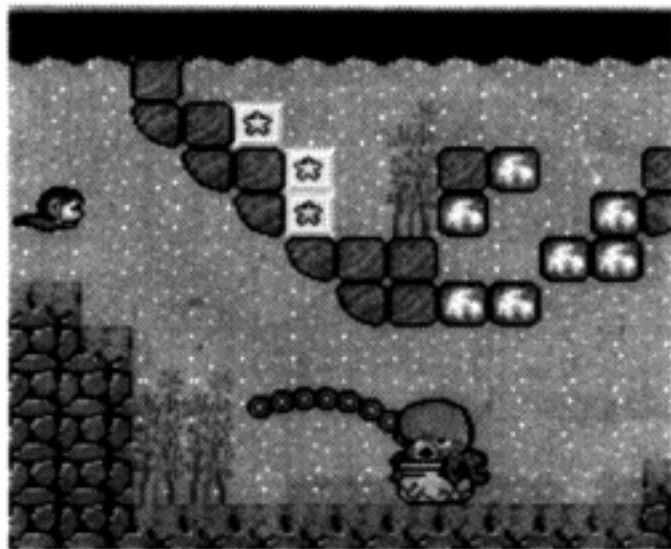
SEGA

Qu'est-ce qui se passe?

Il y a de nombreux siècles, sur la planète Aries, il y avait un garçon appelé ALEX KIDD. Pendant 7 ans, il a étudié sur le Mont Eternel le Shellcore, un art martial traditionnel que l'a rendu assez fort pour briser des rochers.

Un jour, il quitta sa montagne pour retourner dans son pays, et rencontra un vieil homme mourant, qui lui dit que la cité paisible de Radaxian était en grand danger. Avant de rendre son dernier soupir, le vieil homme donna à Alex un morceau d'une carte, et un médaillon taillé dans une pierre de soleil.

Qu'est-ce que tout cela signifie? Le seul moyen de le savoir est d'entreprendre le voyage à travers le Monde des miracles, à la recherche de la réponse.



Les 11 lieux dans le monde des miracles

Il y a 11 lieux différents dans le monde des miracles, où vous devrez vous rendre avec Alex. Chaque lieu possède son charme propre, et ses dangers particuliers. Aussi, préparez-vous à tout.

Voici les 11 lieux:

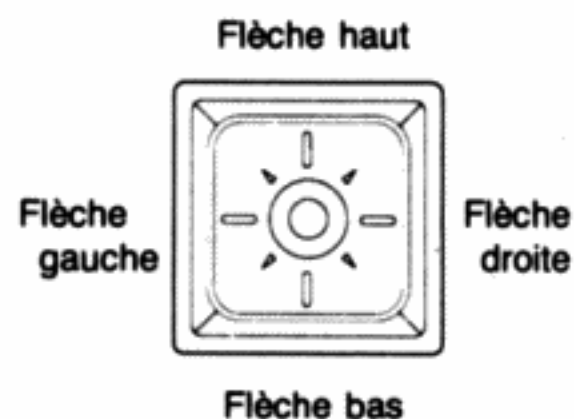
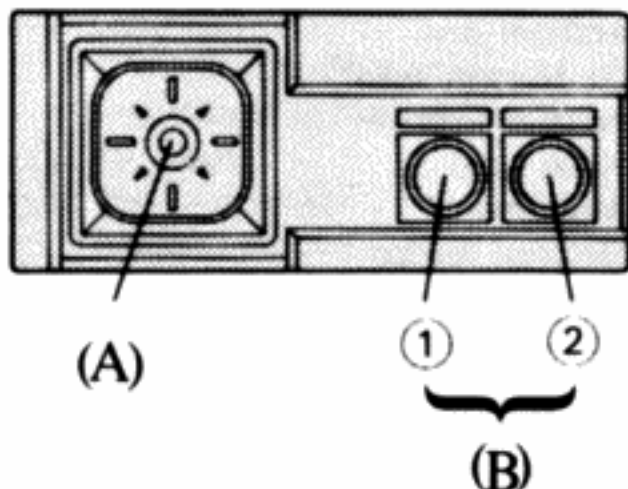
- ① Le mont Eternel
- ② Le lac Fathom
- ③ L'île de Saint Nurari
- ④ Le village de Namui
- ⑤ Le mont Kave
- ⑥ Les forêts noires
- ⑦ La plaine de Bingoo
- ⑧ Le chateau de Radaxian
- ⑨ La ville de Radaxian
- ⑩ Le royaume de Nibana
- ⑪ Le lac Cragg



Prise des commandes

L'illustration suivante vous montre les différentes parties de votre panneau de commandes SEGA MASTER SYSTEM. Tout au long de ce manuel, nous nous référerons aux noms indiqués sur cette illustration.

- (A) Flèche de direction
- (B) Bouton START (de départ)
- ① Bouton 1
- ② Bouton 2



POUR ALLER A DROITE OU A GAUCHE — appuyer sur la flèche droite ou gauche.

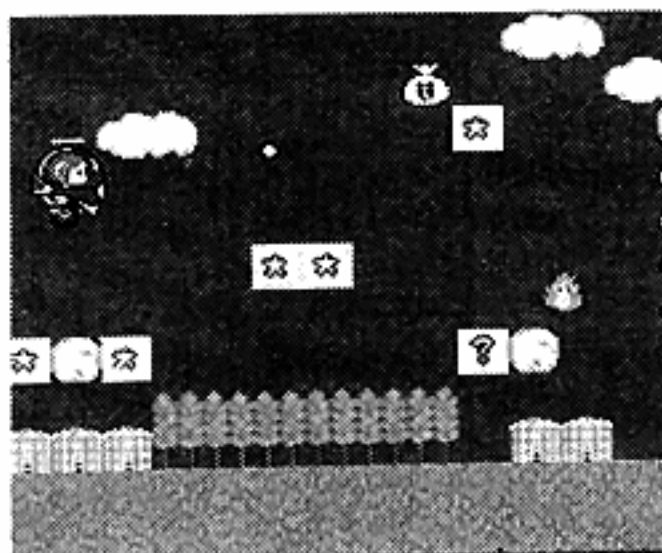
POUR S'ACCROUPIR — appuyer sur la flèche bas.

POUR VOUS GLISSER ENTRE LES BLOCS — appuyez rapidement sur la flèche bas tout en vous déplaçant à droite ou à gauche.

POUR FRAPPER OU LANCER DES CAPSULES — appuyer sur le bouton 1.

POUR SAUTER — appuyer sur le bouton 2.

POUR SAUTER ET DETRUIRE EN MEME TEMPS LES BLOCS AU DESSUS — appuyer en même temps sur les boutons 2 et 1.



Qui est Qui?

Vous êtes Alex, l'expert en Shellcore, habillé d'un kimono rouge.

Votre famille et vos amis sont: le roi Tonnerre, le vrai père d'Alex. Saint Nurari, le père spirituel d'Alex, Patricia, sa mère, Egle, son jumeau, High Stone, le roi de Nibana, et la princesse Lora, la fiancée d'Egle. A certains moments, vous pourrez leur demander de vous aider.

① Alex



③ Saint Nurari



⑥ High Stone



⑨ Parplin



② Roi Tonnerre



④ Patricia



⑦ Princesse Lora



⑩ Chokkinna



⑤ Egle



⑧ Janken le Grand



⑪ Gooseka



Vous découvrirez très vite que Janken le Grand, empereur de la planète Janbarik, est votre ennemi. Son projet est d'envahir la belle cité de Radaxian, et d'en prendre le contrôle à jamais.

Janken le Grand tient son nom de son habileté au jeu de Janken, plus connu en occident sous le nom du jeu de "pierre, ciseau, papier".

Comme tous les méchants chefs, Janken le Grand est suivi d'une armée de courtisans dont font partie Parplin le poursuivant, Chokkina le sournois et Gooseka le rusé. En plus, Janken reçoit l'aide d'es animaux tels que l'oiseau monstrueux, un hippocampe, une chauve-souris, un singe, une grenouille et un tas d'autres.

Pour empêcher Janken le Grand de prendre le contrôle de Radaxian, vous devez voyager à travers le Monde des miracles, en battant Janken le Grand et ses courtisans au fur et à mesure que vous les rencontrerez.

Quoi est Quoi?

Les blocs de pierre

Le monde des miracles est construit de millions de blocs de pierre, d'où l'importance d'une technique comme le Shellcore.

Vous devrez utiliser la technique du Shellcore que possède Alex pour détruire les blocs et passer au travers. Attention: Tous les blocs ne peuvent pas être détruits.

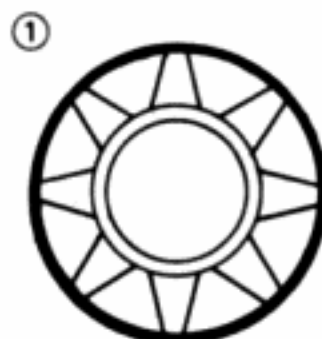
NOTE: dans chaque lieu, les blocs indestructibles sont d'une couleur différente. Laquelle? Vous le découvrirez en appuyant sur le bouton 1.

Les trésors

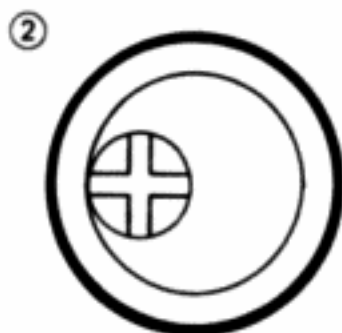
Il y a 5 trésors que vous devrez trouver à différentes étapes de votre voyage. Ces trésors vous aideront à ramener la paix sur Radaxian. Leur rôle se révélera au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu.

Les trésors sont:

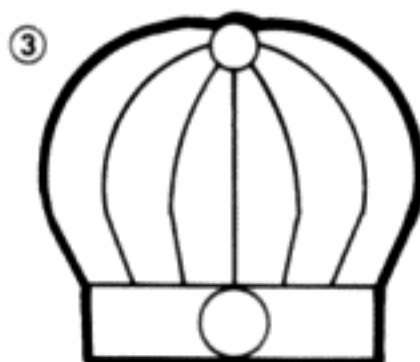
- ① Le médaillon en pierre de soleil



- ② Le médaillon en pierre de lune.



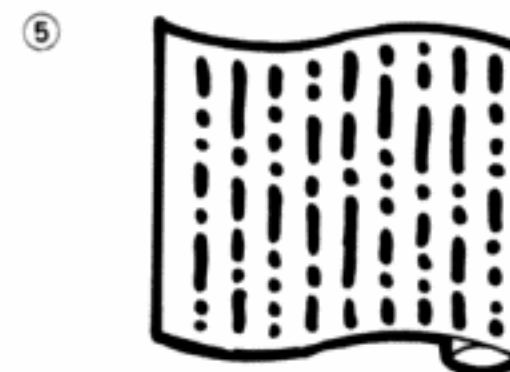
- ③ La couronne magique — elle a un pouvoir magique, mais qui ne peut être exploité qu'avec les médaillons en pierre de lune et en pierre de soleil.



- ④ La pierre de Hirota — elle détient le secret du mystère qui entoure la couronne.



- ⑤ Une lettre personnelle au royaume de Nibana — sans cette lettre, vous ne pourrez obtenir certains objets.



Les boîtes

En voyageant dans le Monde des miracles, Alex va découvrir plusieurs boîtes étranges. Chacune a un contenu différent et des pouvoirs différents. Certaines sont bénéfiques, d'autres dangereuses.

Voici ce qu'il y a à l'intérieur de chaque boîte:

- Les sacs de pièces d'or — le gros sac contient 20 ₪ et le petit 10 ₪. (le ₪ est l'unité de monnaie sur la planète Aries)



- Le bracelet magique — utilisez-le pour pratiquer le coup de "l'onde de choc destructrice"



- Alex Kidd bénéficie d'une vie supplémentaire



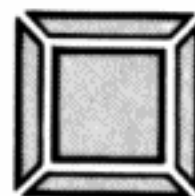
- Le fantôme — il va essayer de vous avoir, aussi, tenez-vous loin de lui.



- La boîte avec le crâne — elle flanquera à Alex une belle frousse!



- La boîte rose — à l'intérieur est caché un secret important.



- La boîte rose avec le crâne — sautez par dessus! Autrement, un fantôme va en sortir, et il vous aura!



La boule de télépathie

Cette boule magique vous permet de savoir ce que pensent les autres. Elle vous sera très utile, en particulier pour jouer au jeu de "ciseaux-pierre-papier",



La boutique

Chaque fois que vous voyez la boutique, ne ratez pas l'occasion d'acheter quelques accessoires. La boutique contient de nombreuses choses utiles, que vous pouvez acheter avec les sous gagnés dans les sacs d'or.

Voici comment entrer dans la boutique: En utilisant les flèches, déplacez Alex pour l'amener devant l'entrée de la boutique.

Comment acheter dans la boutique: En appuyant sur le bouton 2, sautez et touchez l'objet que vous désirez.

Ce que vous pouvez acheter à la boutique:

- ① La poudre téléporteuse — 100 ₪
Cette poudre magique vous rend invisible aux yeux de l'ennemi. Vous pouvez alors vous déplacer au milieu d'eux. Rappelez-vous, son effet magique ne dure qu'un temps!

①



- ② Le bracelet magique — 100 ₪
Utilisez ce bracelet pour faire le coup de "l'onde de choc destructrice", un coup spécial du Shellcore.

②



NOTE: le bracelet disparaîtra quand vous perdrez une vie, ou passerez dans un autre lieu. De même, le bracelet ne peut être utilisé dans l'eau.

- ③ Alex Kidd — 500 ₪
Vous pouvez vous acheter une vie supplémentaire!

③



- ④ La canne de vol — 120 ₪
Cette canne vous donne tellement de pouvoir psychique, que vous êtes alors capable de voler pendant un certain temps.

④



- ⑤ La capsule magique A — 100 ₪
Quand vous avez vraiment besoin d'aide, jetez cette capsule et 8 de vos amis apparaîtront par magie.

⑤



- ⑥ La capsule magique B — 120 ₪
Jetez cette capsule et une barrière va s'élever, qui vous protégera de vos ennemis.

⑥



Alex

- ⑦ La moto Sukopako — 200 ₪
Non seulement elle va vite, mais elle peut également détruire les rochers. Par contre elle ne peut pas aller dans l'eau, ni faire marche arrière.

Pour accélérer — appuyer sur la flèche droite.

Pour ralentir — appuyer sur la flèche gauche.

Pour sauter — appuyer sur le bouton 2.

⑦



- ⑧ Le Peticopter — 200 ₪
C'est un hélicoptère équipé d'un missile.

Pour piloter l'hélicoptère — utiliser les flèches.

Pour lancer le missile — appuyer sur le bouton 1.

Pour accélérer — appuyer sur le bouton 2.

NOTE: Tous les objets achetés à la boutique ne peuvent être utilisés dans l'eau.

⑧



Le Bateau Suisui

Quand vous arrivez à la rivière, un bateau vou permet de la traverser.

Pour accélérer le bateau — utiliser la flèche droite.

Pour ralentir le bateau — utiliser la flèche gauche.

Pour tirer sur le bateau — utiliser le bouton 1.

Pour sauter — appuyer sur le bouton 2.

NOTE: Dans la rivière, les blocs que vous ne pouvez pas détruire sont rouges.

Un jeu dans le jeu

Chaque fois que vous rencontrerez Janken le Grand ou l'un de ses courtisans, celui-ci vous défiera à deux parties gagnantes sur trois du jeu de "Ciseaux-pierre-papier".

Voici comment cela marche: Le papier est plus fort que la pierre, mais plus faible que les ciseaux. Les ciseaux sont plus forts que le papier, mais plus faibles que la pierre. La pierre est plus forte que les ciseaux, mais plus faible que le papier.

Vous et votre adversaire choisissez simultanément l'un des trois (ciseaux, pierre ou papier). Celui qui a fait le choix le plus fort gagne.

Pour faire votre sélection (ciseaux, pierre ou papier) — utilisez les flèches pour pointer sur l'objet choisi pendant que la musique joue.

Pour commencer la partie suivante, appuyer sur le bouton START.

Si vous perdez deux parties au moins, Alex sera pétrifié et perdra une vie.

Si vous gagnez au moins 2 jeux, vous passerez au lieu suivant.

Pour garder une trace de tout cela

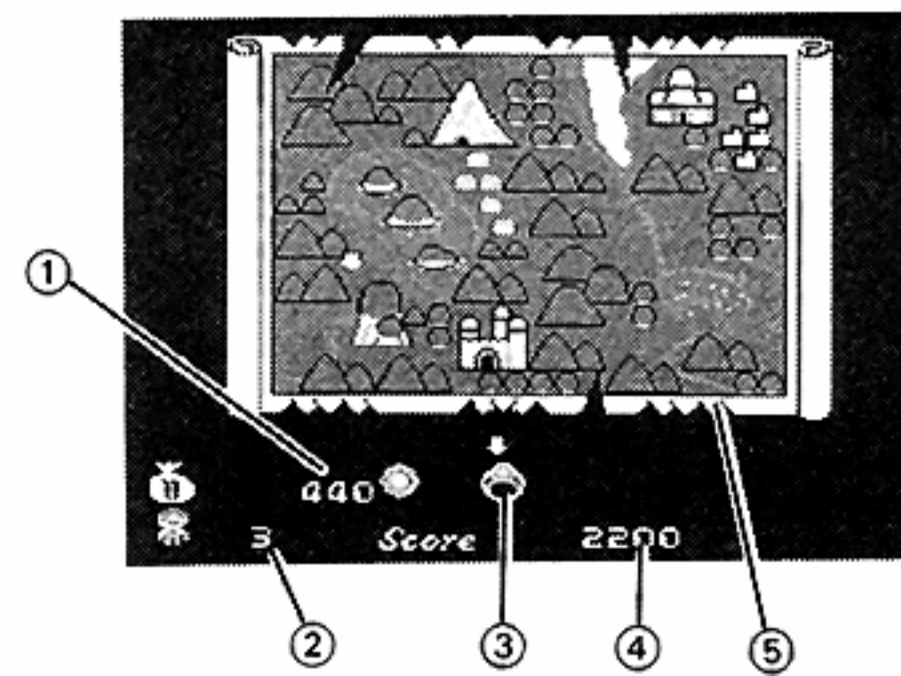
Comme il y a de nombreux lieux dans le Monde des miracles, et beaucoup d'objets que vous pouvez ramasser ou acheter, il vous faudra quelque chose qui vous aide à garder trace de tout cela. C'est pourquoi vous avez accès à un écran secondaire qui vous donne toutes ces informations en un clin d'œil.

Pour accéder à l'écran secondaire, appuyez sur le bouton PAUSE.

Vous trouverez:

- ① La somme d'argent que vous possédez.
- ② Le nombre de vies qui vous restent.
- ③ Une liste de tout ce que vous possédez.
- ④ Votre score.
- ⑤ Une carte désignant votre emplacement.

Pour sélectionner un objet dans l'écran secondaire:



Pointez la flèche blanche sur l'objet en utilisant les boutons de flèche puis en appuyant sur START. Puis, pour retourner à l'écran d'action avec l'objet sélectionné, appuyer sur le bouton PAUSE.

NOTE: vous ne pouvez accéder à l'écran secondaire quand vous êtes dans une boutique, ou quand vous jouez à "ciseaux-pierre-papier".

Oups! On recommence

Au début de chaque jeu, vous disposez de trois vies. Quand vous les avez perdues toutes les trois, la partie est finie.

Il y a 3 façons dont vous pouvez perdre une vie:

- 1) En étant attaqué par un ennemi.
- 2) En perdant 2 des 3 parties au jeu de Janken.

NOTE: Vous pouvez acheter des vies supplémentaires à la boutique.



Pour connaître le score

Les points que vous gagnez en battant vos ennemis successifs s'additionnent pour constituer votre score final.

Voici comment c'est calculé:

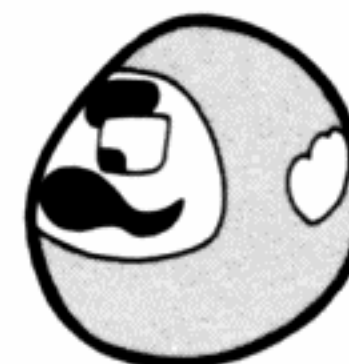
DETRUIRE UN...

OISEAU MONSTRUEUX ...	200 points
GRENOUILLE MONSTRUEUSE	200 points
SCORPION	200 points
POISSON VOLANT	200 points
PETIT POISSON VENIMEUX	200 points
PIERRE QUI ROULE	200 points
CHAUVE-SOURIS	400 points
SINGE	400 points
HOPPER	400 points
POISSON TUEUR	400 points
HIPPOCAMPE	400 points
TRITON	600 points
BOEUF	600 points
OURS GRIZZLY	800 points
HAMBURGER	1 000 points
PIEUVRE	4 200 points
PARPLIN	2 000 points
CHOKKINA	2 000 points
GOOSEKA	2 000 points

POUR AVOIR TOUCHE L'UN DES TROIS CI-DESSUS SUR LA TETE	200 points
JANKEN LE GRAND ...	10 000 points

Quelques conseils utiles

- Le timing est très important pour sauter et pour frapper.
- Ramassez autant de sacs d'or que vous pouvez. Ils vous permettront d'acheter des choses très utiles à la boutique.
- N'oubliez pas de manger le Hamburger à la fin de chaque tableau: elle vaut 1 000 points et vous donne de l'énergie.
- N'essayez pas d'attaquer la flamme, elle est invincible; évitez-la à tout prix.



SEGA

Printed in Hong Kong